

# Allgemeine Regeln

Dieses Regelwerk basiert auf den offiziellen Kampfregeln der Budo-Akademie-Europa (BAE) und gilt in dieser komprimierten Form ausschließlich für die International BAE Open Championships.

## ALLGEMEINES

Diese allgemeinen Regelungen gelten für alle Klassen und Kategorien der BAE Open.

### Ärztliches Attest

Die Wettkampftauglichkeit ist sportärztlich zu bestätigen. Das Attest darf am Turniertag nicht älter als ein Jahr sein. Liegt kein Attest des Kämpfers vor, besteht keine Startberechtigung.

Das sportärztliche Attest erlischt automatisch nach schweren Verletzungen des Kämpfers, z.B. bei Kopf-K.O. Dies wird im Sportpaß eingetragen und führt zu einer Meisterschaftssperre von drei Monaten.

### Startklassen

Damit die Sportler unter gleichen Voraussetzungen starten können und um ein möglichst breites Feld anzubieten, werden Kampfklassen aufgestellt.

Einteilungskriterien sind z.B. Gewicht, Alter, Geschlecht oder Graduierung. Weitere Klassen können Granchampion- oder Teamkämpfe sein. Die Einteilung der Startklassen ist der Turnierausschreibung zu entnehmen.

Bei einer Unterbelegung mit Kämpfern in einer Kategorie können die Betroffenen hochgestuft werden.

Die Kampffolge einer Klasse wird durch Auslosung festgelegt und ist von der Wettkampfleitung einzuhalten. Es ist zu vermeiden, zwei Kämpfer aus demselben Verein in der ersten Runde gegeneinander antreten zu lassen.

### Proteste

Entscheidungen des Kampfgerichts sind unantastbar.

Einspruch gegen einen Kampfrichterentscheid kann unter folgenden Voraussetzungen entgegengenommen werden:

- » Proteste können nur bei dem Hauptkampfrichter angemeldet werden

- » Proteste können nur in der Halb- & Verlängerungspause, bzw. unmittelbar am Kampfende angemeldet werden
- » Proteste dürfen nur durch den Mannschaftsführer des Kämpfers angemeldet werden
- » Proteste sind nur in Verbindung mit einer Protestgebühr möglich, die unabhängig vom HKR-Entscheid einbehalten wird

### Unvorhergesehene Situationen

Sollte innerhalb der Meisterschaft eine Situation entstehen, die nicht in den Regelwerken behandelt wird, so wird durch den Kampfrichter ggf. unter Einbeziehung der Hauptkampfrichter eine Regelung nach bestem Wissen getroffen.

### Haftung

Die Teilnahme an der Meisterschaft geschieht auf eigene Gefahr, Ausrichter und Veranstalter übernehmen keine Haftung.



# Jiu-Jitsu Classic

## ALLGEMEINES

Jiu-Jitsu Classic bezeichnet das original Jiu-Jitsu-Kampfsystem, das von der Durchführung her dem Brazilian Jiu-Jitsu oder einer erweiterten Form des Judo ähnelt. Es steht allen Stilen offen, die Stand- und Bodenkampf des Jiu-Jitsu, Judo, Sambo etc. beinhalten.

## Kampfsystem

Brasilianisches Pool-System (Haupt- und Trostrunde)

## Kampfzeiten

- » Kids/Schüler: 2x2 Minuten (1 Minute Pause)
- » Juniors/Jugend: 2x2 Minuten (1 Minute Pause)
- » Seniors female/Damen: 2x3 Minuten (1 Minute Pause)
- » Seniors male/Herren: 2x3 Minuten (1 Minute Pause)
- » bei Unentschieden (ohne Verwarnung) 1x1 Minute nachkämpfen

## Haltegriffzeiten

- » Kids/Schüler: 10 Sekunden
- » Juniors/Jugend: 10 Sekunden
- » Seniors female/Damen: 15 Sekunden
- » Seniors male/Herren: 15 Sekunden

Haltegriffe werden auch nach dem Ablauf der Kampfzeit weitergezählt. Haltegriffwechsel nach dem Kampfzeitende werden nicht gewertet.

## Kampffläche

- » quadratische Form
- » Größe zwischen 6x6 und 8x8 m
- » Mattenboden

## KLEIDUNG & AUSTRÜSTUNG

### Kampfkleidung

- » fester, sauberer, Judo-/Jiu-Jitsu-Anzug (Ärmel müssen mind.  $\frac{3}{4}$  des Unterarmes bedecken, Hose muss mind.  $\frac{3}{4}$  des Unterschenkels bedecken, Jacke muß das Gesäß bedecken)
- » bei Jungen / Herren kein Hemd, T-Shirt oder ähnliches unter der Jacke
- » kein Schmuck, keine Metallklammern an Banda-

- gen etc.
- » lange Haare fest zusammengebunden
- » Finger- und Fußnägel kurz

## Schutzausrüstung

- » Tiefschutz und Brustschutz empfohlen

## KAMPFGERICHT & BETREUER

### Kampfgerichtsorgane

Auf der Matte:

- » 1 Kampfrichter zenrtal

Am KG-Tisch (variable Personenzahl):

- » 1 Seitenrichter (Wertungstabelle), Zeitnehmer für Gesamtzeit, Zeitnehmer für Haltegriffe, Listenführer

### Betreuer

Jeder Kämpfer hat das Recht auf einen Betreuer in der Kampfpause, dieser sitzt während des Kampfes außerhalb der Mattengrenzung und darf seinen Kämpfer sachlich, technisch und moralisch vom Mattenrand betreuen.

## ERLAUBTE & VERBOTENE TECHNIKEN

Allgemein gilt für alle Techniken:

- » Alle Techniken müssen um oder aus der Mattenmitte ausgeführt werden
- » Alle Techniken müssen kontrolliert und ohne Ruck- oder Schlagbewegung ausgeführt werden
- » Gewertet werden nur faire und kontrolliert ausgeführte Techniken
- » Uke muss bei jeder Aktion die Möglichkeit des „Abklopfens“ oder des „Halt-Rufens“ haben
- » Uke und Tori sind dazu verpflichtet, rechtzeitig abzuklopfen bzw. aufzugeben
- » Nach dem Kommando „Lösen“ oder „Stop“ dürfen keine weiteren Techniken ausgeführt werden

### Hebeltechniken (Kansetsu-Waza)

- » Handgelenkhebel im Stand (Erwachsene)
- » Handgelenkhebel in der Bodenlage
- » Armhebel
- » Schulterhebel
- » Beinstreck- oder Beugehebel
- » Fußhebel
- » Nackenhebel – Nur in Verbindung mit einem Wurfansatz / Wurf, Haltegriff oder Haltegriffbefreiung

**Würgetechniken (Shime-Waza)**

- » Würgegriffe mit Handkante, Arm, Fuß, Bein, Jacke oder Hose

**Haltetechniken (Osae-Waza) in der Bodenlage**

Definition: Uke ist durch Tori fixiert, Bewegungs- & Handlungsmöglichkeiten sind minimiert. Eine Befreiung aus dieser Fixierung kann nicht errungen werden.

Haltetechnikwechsel: Wird Uke durch Tori kontrolliert und Uke kann sich nicht befreien, so reicht ein einfaches Scheren mit Armen oder Beinen um ein Gliedmaß (Arm o. Bein) nicht aus, um einen Festhalterwechsel herbeizuführen. Es sei denn, Uke übernimmt offensichtlich die Kontrolle über Tori.

- » Haltegriffe aus dem Jiu-Jitsu, Judo, Ringen oder Sambo
- » Scheren mit den Armen oder Beinen
- » Nelsongriffe

**Befreiungstechniken (Hazushi-Waza)**

- » Befreiungstechniken aus dem Jiu-Jitsu, Judo, Ringen oder Sambo

**Wurftechniken – Nage Waza**

Definition: Vollendete Würfe (Uke hat keine Kontrolle mehr über seine Standfestigkeit und kann sich nicht mit den Knien oder Füßen abfangen). Der Körper von Uke darf nicht mehr als 2/3 innerhalb der Mattenumrandung liegen.

- » Würfe aus dem Jiu-Jitsu, Judo, Ringen oder Sambo

**Verbotene Handlungen und Techniken**

Für verbotene Handlungen und Techniken kann der Kampfrichter eine Verwarnung oder Disqualifikation aussprechen.

**Verbotene Handlungen**

- » Sprechen auf der Mattenfläche
- » Lebensmittel auf der Mattenfläche
- » Abfällige Gesten oder Bemerkungen gegen Gegner oder Kampfrichter (auch vom Betreuer)
- » Kampfausweichen – „Mattenflucht“
- » Betreten der Mattenfläche durch den Betreuer
- » Uke mutwillig über die Mattenumrandung drücken
- » Bedecken des Gesichtes mit dem Körper oder Anzug

**Verbotene Techniken**

- » Techniken welche absichtlich / unabsichtlich die Gesundheit des gegnerischen Kämpfers gefährden (z.B. ruckartige / stoßende Bewegungen oder Techniken)
- » Techniken bei denen die Wirbelsäule verletzt werden

den kann (z.B.: Uke nach hinten über die Wirbelsäule ziehen)

- » Techniken außerhalb der Mattenumrandung (Würfe etc.)
- » Techniken an Gesicht, Ohren, Nase, Finger, Zehen oder Weichteile
- » Schlag- und Trittechniken

**Verbotene Hebeltechniken (Kansetsu-Waza)**

- » Handgelenkhebel im Stand (Schüler & Jugend)
- » Fingerhebel
- » Nasenhebel
- » Nackenhebel (als Abschlußtechnik eineswurfes, „stauchende“ Nackenhebel, „verdrehte“ Nackenhebel)

**Verbotene Würgetechniken (Shime-Waza)**

- » Würgetechniken mit Gürtel, Fingern, Zehen, Ellenbogen
- » Würgetechniken mit den blanken Handknöcheln (Faust) auf den Kehlkopf

**Verbotene Haltetechniken (Osae-Waza)**

- » Haltegriffe im Stand

**Verbotene Wurftechniken (Nage-Waza)**

- » Ansprungschere von vorne (Mae-Tobi-Basami; Schüler & Jugend)

**REGELN & WERTUNGEN**

Es kommen die folgenden Wertungen zur Anwendung.

**Punktewertungen****Kampfpunkt (Fight Point)**

Kampfpunkte haben die Wertigkeit von 1 Punkt und werden vergeben für:

- » Haltetechniken
- » Wurftechniken

Der Kampf wird für die Vergabe nicht unterbrochen (außer bei Haltetechniken).

**Siegpunkt (Victory Point)**

Siegpunkte haben die Wertigkeit von 3 Punkten und werden vergeben, wenn eine Kampfaufgabe von Uke vorliegt:

- » Abschlagen mit Händen oder Füßen
- » Rufen von „Stop“ oder „Halt“ durch Uke oder Tori
- » Vorzeitiges Lösen einer Technik durch den Kampfrichter (gesundheitliche Gefährdung eines Kämpfers)

Der Kampf wird für die Vergabe unterbrochen.

**Arbeitssieg (Superiority Win)**

Kann in der regulären Kampfzeit kein Sieger ermittelt werden (Punktegleichstand), so wird eine Nachkampfzeit von 1 x 1 Minute angesetzt.

Kann in dieser Verlängerung wiederum kein Sieger ermittelt werden, so hält der Kampfrichter mit dem Seitenrichter Rücksprache. Der Arbeitssieg wird nach Bewertung der Kampfaktivität und dem Technikvorteil während der gesamten Kampfzeit vergeben.

Sollte während der Kampfzeit eine Verwarnung ausgesprochen worden sein, so wird der Arbeitssieg gegen den erwarteten Kämpfer ausgesprochen. Er hat die Wertigkeit von 1 Punkt.

**Kampfaufgabe (Resign Fight)**

Eine Kampfaufgabe hat die Wertigkeit von 5 Punkten für den Gegner und liegt vor...

- » bei Nichterscheinen nach dreimaligem Kampfauf-ruf (Max. 1 Min. nach dem dritten Kampfaufruf)
- » bei Verletzung, ohne eigenes Verschulden
- » bei Kampfaufgabe während des Kampfes

**Technisches K.O.**

Bei einem Punktevorteil von 5 Punkten wird der Kampf auf Grund technischer Überlegenheit zugunsten des Führenden beendet.

**Strafwertungen****Ermahnung (Admonition)**

Ermahnungen können für geringe Abweichungen der Kampfregeln erteilt werden, die Vergabe liegt im Ermessen des Kampfrichters. Sie haben keine Wertigkeit.

**Verwarnung (Warning)**

Verwarnungen haben die Wertigkeit von 1 Punkt für den Gegner und können für verbotene Handlungen oder Techniken erteilt werden. Sie werden als Vermerk in der Kampfliste geführt, 3 Verwarnungen ergeben eine Disqualifikation. Der Kampf wird für die Vergabe unterbrochen.

**Disqualifikation (Disqualification)**

Disqualifikationen haben die Wertigkeit von 5 Punkten für den Gegner und Abzug aller Punkte für den Disqualifizierten. Sie werden bei drei Verwarnungen oder groben unsportlichen Handlungen ausgesprochen. Bei einer Disqualifikation muß der Hauptkampfrichter informiert werden, dieser entscheidet dann über eine Disqualifikation nur für den Kampf oder für das gesamte Turnier. Disqualifikationen wer-

den als Eintrag auf der Kampfliste geführt. Der Kampf wird für die Vergabe unterbrochen.

**Kampfunterbrechungen**

Der Kampfrichter darf in folgenden Situationen den Kampf unterbrechen (ohne Wertung):

- » Techniken oder Situationen die der Kampfrichter nicht mehr „kontrolliert“ richten kann
- » Aufwärtsbewegungen welche die Gesundheit des Kämpfers gefährden (z.B.: Umklammern des Halses mit dem Arm durch Tori in der Bodenlage, während Uke versucht sich aufzurichten)
- » wenn eine Technik innerhalb von ca. 5 Sekunden keine Wirkung zeigt (z.B. Würgetechnik im Stand oder am Boden)
- » bei einer Nierenschere, wenn Uke aus dem Stand oder Kniestand mit den Schultern ca. 5 cm angehoben wird und seine Schulterblätter nicht mehr den Boden berühren (sollte Uke die Möglichkeit haben, aus dieser Situation eine Folgetechnik anzusetzen, liegt das Unterbrechen des Kampfes im Ermessen des Kampfrichters)

**Kampfende**

Ein Kampfende kann entstehen durch:

- » Ablauf der Kampfzeit
- » Technisches K.O.
- » Kampfaufgabe
- » Disqualifikation
- » Verletzung

**Kampfabbruch durch Kampfrichter**

Im Falle eines Kampfabbruchs durch den Kampfrichter kann der Kampf nicht fortgesetzt werden. Ein Kampfabbruch durch den Kampfrichter kann in folgenden Fällen erfolgen:

- » Ein Kämpfer ist nicht mehr in der Lage, sich angemessen im Wettkampf einzubringen
- » Offensichtliche Verletzung eines Kämpfers, im Zweifelsfall kann der vor Ort befindliche Sanitätsdienst hinzugezogen werden

**Kommandosprache**

- » Achtung (Attention): Bereit machen für den Kampfbeginn
- » Kämpft (Begin): Kampfbeginn
- » Stop (Part): Lösen, Beendigung einer Aktion, Aufstellung der Kämpfer
- » Halt (Halt do not move): Nicht weiterkämpfen, Position nicht verändern



- » Haltegriff (Holding Grip): Anzeige eines Haltegriff
- » Lösen (Seperate): Lösen eine Haltegriffes, Beendigung einer Aktion
- » Pause (Pause): Pause des Kampfes (Stoppen der Gesamtzeit)
- » Kampfpunkt (Fight Point)
- » Siegpunkt (Victory Point)
- » Unentschieden (Draw)
- » Verwarnung (Warning)
- » Disqualifikation (Disqualification)